



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Ambrose, G., & Harris, P. (2009). *Basic Design: Design Thinking*. Switzerland: AVA Publishing SA.
- Brockmann, J.M. (2001). *Grid systems in graphic design*. German: Niggli Verlag; Bilingual Edition.
- Campbell, R., Martin, C. R., & Fabos, B. (2011). *Media and culture* (8th ed.). England: St. Martin.
- Dyk, S., & Hewitt, C. (2010). *Paper Engineering: Fold, Pull, & Turn*. Washington: The Smithsonian Libraries.
- Fleishmen, Michael. (2004). *Exploring illustration*. Canada: Thomson Delmar Learning. Thomson: Delmar Learning.
- Haslam, Andrew. (2006). *Book Design*. London: Laurence King Publishing Ltd.
- Macdougall, D., B. (2002). *Colour in food: Improving quality*. England: Woodhead Publishing Limited.
- Maharsi, Indiria. (2016). *Ilustrasi*. Yogyakarta: BP ISI Yogyakarta.
- Pentak, S., Lauer. D. A. (2015). *Design Basic*. (9nd ed.). Boston: Cengage Learning.
- Rahman, Fadly. (2016). *Jejak rasa nusantara: Sejarah makanan Indonesia*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Sanyoto, S. E. (2005). *Dasar-dasar tata rupa dan desain*. Yogyakarta: Arti Bumi Intaran.

- Sanyoto, S. E. (2009). *Nirmana: Elemen-elemen seni dan desain* (2nd ed.). Yogyakarta: Jalasutra.
- Sihombing, Danton. (2001). *Tipografi dalam desain grafis*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Supriyono, Rachmat. (2010). *Desain komunikasi visual: Teori dan aplikasi*. Yogyakarta: Andi.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2009). *Media pembelajaran: Hakikat, pengembangan, pemanfaatan, dan penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Wong, Wucius. (1993). *Principles of form and design*. NY: John Wiley & Sons, Inc.

Jurnal

- Rahmat, A. C. (2018). Jurnal teknodik. *Games book sebagai media pembelajaran aktif kolaboratif siswa sekolah dasar*, 22(no. 2).
<https://jurnalteknodik.kemdikbud.go.id/index.php/jurnalteknodik/article/view/339>

Internet

- Khairunnisa, S.N. (2019). Asal usul Pasar Lama Tangerang yang erat kaitannya dengan cina benteng. Diunduh dari
<https://travel.kompas.com/read/2019/11/25/093000627/asal-usul-pasar-lama-tangerang-yang-erat-kaitan-dengan-cina-benteng?page=all>
- Kusuma, R.J. (2015). Makanan Tradisional Indonesia. Diunduh dari
<https://makanantradisionalsehat.wg.ugm.ac.id/2015/11/23/makanan-tradisional-indonesia-2/>

Pangestu, Clarissa. (2017). Teen. Mau tahu apa arti dibalik kemasan warna warni minuman dan makanan?. Diunduh dari <http://stagging.mbigroup.co.id/dteen/read/6661/mau-tahu-apa-makna-di-balik-warna-warni-kemasan-makanan-dan-minuman>

Rebri, Atnam. (2010). Proses pembuatan kertas. Diunduh dari <https://www.scribd.com/document/38436635/Proses-Pembuatan-Kertas2>